no.551
1997年10/15
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1997

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日·15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

AMショー開会式で、JAMMA中山会長

新しい遊び模索

JAPEA山田会長は相互協力に重点

JAMMA／JAPEA共催による第35回AMショーの開会式は九月十八日、東京・有明の東京ビッグサイトの会場前で行なわれた。

主催者を代表してJAMMAの中山隼雄会長は「AMショーは三十五回を経て今やしっかりとしたビジネスショーに成長し、米国で五十回の歴史があるAMOAショーよりも高く評価されているものと自負している。またマルチメディア分野で米国に先を越されるなどわが国経済が危機的状況にある中で、当AM業界は世界のAM産業のリーダーともなっている。その立場から今後も新しい遊びを創造していくことが使命となるが、技術偏重でなくアイデアを盛り込み、楽しく健全な遊びを提供していかなければならない。新しい遊びが新しい文化につながるよう努力し、それを世界に波及させていきたい」と挨拶した。

JAPEAの山田三郎会長は、「世界に衣・食・住・遊が満ち足りることが世界平和につながると考えており、その〝遊〟を私たちが担っている。この意識を持って、小さなセクショナリズムにとらわれず、レジャー業界全体で相互乗り入れし協力し合って社会に貢献していきたい」と語った。

来ひんとして亀井静香衆院議員が、「健全な娯楽を提供するという国民生活に欠かせない分野の発展のために、今までネックになっていた物事を少しでも解決しようと議員連盟の結成準備を進めている。現在、風営法改正を控えている警察庁と政府に対し、この業界の発展に何が必要かという観点から下詰めを行なっている」と述べた。

通産省機械情報産業局産業機械課の中嶋誠課長は、「このショーが新しいアイデアの提案の場となるとともに、人々が気軽に楽しめる質の高い機器の開発努力に期待したい」とし、また建設省住宅局建築指導課の石川哲久課長は、「遊園施設の円滑な導入が図れるよう建築規制の技本的見直しに現在取り組んでいる。当然その前提には、適切な運行管理の徹底など安全確保についての関係者の理解と努力が必要となる」と語った（以上は大臣挨拶の代読として）。

この後、以上五氏にJAMMAの中村雅哉名誉会長が加わりテープカットが行なわれた。

（左から）中村名誉会長、山田会長、中山会長、亀井代議士、中嶋課長、石川課長

ボウリング場／ゲーム場の

ラウンドワン上場

8月28日、大証2部に直接

ボウリング場／ゲーム場を経営する㈱ラウンドワン（本社大阪府堺市、杉野公彦社長）の株式が八月二十八日、大証二部に直接上場した。八〇年設立の杉野興産㈱が、九三年設立の旧㈱ラウンドワンを九四年に吸収合併し、社名変更したもので、当初からボウリング場と併設ゲーム場、フランチャイズ（FC）のゲーム場を展開してきている。

九七年三月期の売上高は前年比四七・五%増の五十五億千五百万円、経常利益は六二・五%増の十五億二千二百万円、当期利益は七三・六%増の七億四千五百万円。

売上高のうちボウリング場（ビリヤード、卓球を含む）は前年比四〇・五%増の二十二億二千九百万円（全体の四〇・四%）、ゲーム場は六三・〇%増の二十二億三千二百万円（四〇・五%）、その他運営収入が四一・七%増の一億五千八百万円（二・九%）、FCへの設備販売が三三・五%増の八億九千五百万円（一六・二%）。

店舗は六月現在、直営店が大阪七、兵庫二、神奈川一、FC店が福岡四、北海道と宮城に各一の計十六店あり（うち風営八号営業所は直営七、FC三の計十店）あり、さらに増やしていく計画。

同社は「ラウンドワン」ブランドのボウリング場／ゲーム場を展開しており、FCにはボウリング設備などを販売、そのゲーム場は同社が運営する方式となっている。

ジャレコ、中間期と通期

再び赤字確実に

予想下回り、大幅下方修正

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は九月二十六日、九月中間期と九八年三月期（連結とも）の業績予想を大幅に下方修正、再び赤字となることが確実になった。

修正後の九月中間期業績予想の売上高は前年比〇・六%減の四十億円（五十億円）、経常損失は十一億五千万円（三億六千万円の利益）、中間損失は十一億七千万円（三億五千万円の利益）となった。

これは主力製品だった「なんでもシール委員会」の出荷台数が三月以降急激に減少、その用紙の需要も減少。八月発売の「なんでもスタンプ委員会」も予想に反した出荷台数となったため。家庭用でも新趣向の「ファンタステップ」が予想を大きく下回ったほか、大型商品PS用「ミニ四駆WGPハイパーヒート」の発売が十一月に延びた——としている。

修正後の九八年三月期については上期と比べ下期で好転するものの、売上高は前年比七・五%増の九十六億円（五月の当初予想では百二十億円）、経常損失は八億一千万円（七億円の利益）、当期損失は八億四千万円（六億八千万円の利益）と、赤字が見込まれることになった。

連結ベースの九八年三月期の業績予想も、売上高が前年比七・三%増の九十八億円（五月の当初予想では百二十六億円）、経常損失が八億一千万円（七億三千万円の利益）、最終損失が八億四千万円（七億一千万円の利益）と赤字を見込むことになった。

連結決算で九五年三月期と九六年三月期に最終損失を出し、九七年三月期にやっと黒字に戻したが、九八年三月期は再び赤字になることが明らかになった。

コナミ、9月中間期

予想を上方修正

業務用、家庭用とも好調で

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は九月三十日、九月中間期の業績予想を上方修正した。同社では、「GM（ゲーミング）機器事業部門の大型ゲーミング機器ならびに新型プリントシール機の販売好調、CS（コンシューマソフトウェア）事業部門の新作スポーツゲーム（野球、サッカー）のヒット等に支えられ」前回予想を大幅に上回る見通しになった、と説明している。

修正後の九月中間期業績予想は、売上高が前年比四〇・六%増の三百億円（五月の当初予想では二百五十五億円）、経常利益が三三・七%減の二十二億円（十三億円）、中間利益が三三・五%減の二十億円（十億円）となっている。

赤井電機の旧本社ビル取得

セガ社3号館に

開発含む業務用まとめる

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、今春赤井電機㈱の旧本社ビルを取得したのに伴い、これをセガ社の「本社三号館」として業務用部門のほとんどを収約、九月中旬から約一ヵ月かけて移転することにした。販売・営業部門が使ってきた第一糀谷事業所は明け渡す。

赤井電機の旧本社ビルは旧第一糀花事業所の隣にあり、土地約六千三百平方㍍（うち借地権部分約二千九百平方㍍）、十階建ての建物延べ約一万八千九百平方㍍を、セガ社が約四十三億円で買いとることで三月二十七日に契約。一部は三月末、残りを七月末に引き渡すことで進めてきた。この十階建ての建物は築三十年と古いが、セガ社本社ビル一号館と二号館を合わせたものより広く、これを「本社三号館」（延べ約一万四千九百平方㍍、一部四階建て）とした。

移転は九月中旬から開始、まず業務用開発部門が順次業務を始め、続いて販売部門、営業部門が移転し、十月十三日に業務を開始した。別館にある第四研究開発部、第二羽田事業所にある第五研究開発部は移転しないが、それ以外の業務用関係はほとんどが三号館に収まる。

これまで業務用開発部門が使ってきた本社二号館（約四千平方㍍）は、家庭用開発部門で収約される。役員室などのある本社一号館（約五千七百平方㍍）、貿易部のあるハネハビルなどは変更がない。

所在地は東京都大田区東糀谷二丁目十二の十四で、本社三号館の内わけは二階がAM機器事業本部とAM海外事業本部、五階がAM施設事業本部、それ以外はAM研究開発本部で占められている。

変更後の主な電話番号は次のとおり（局番はすべて5737となる）。

AM研究開発本部☎7513。AM機器事業本部AM機器管理企画室☎7538、国内販売部東日本販売課☎7539、同販売技術チーム☎7540、AM関連機器販売部☎7541、AM機器商品企画部☎7543。AM施設事業本部☎7523。AM海外事業本部☎7544。本社代表番号などは変更なし。

東京ゲームショー97秋

販促イベント化強める

500タイトル以上出品、約14万人が来場

家庭用TVゲームソフトの新作を業者と一般ユーザーに披露する「東京ゲームショー(TGS)97秋」が九月五—七日、千葉の幕張メッセ(1—6ホール)で開かれ、四日間で約十四万人が詰めかけた。

この展示会兼販促イベントは㈳コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会(CESA、上月景正会長)が主催するもので、通算三回目となる(今年から年二回)。これまで東京ビッグサイトで開かれたが、混雑緩和を目的に幕張メッセに移し、前回の約一・六倍の約四万平方㍍を確保した。

初日は小売店など業者向け、二—三日目は一般公開(中学生以上、入場料千円)。新たな試みとして、ファミリー優先入場受付や子ども向け遊具を揃えたキッズコーナーを設けた。入場者数は初日一万四千三百六十五人、二日目五万二千八百三十四人、三日目七万三千四百三十人で計十四万六百三十人(前回と比べ一六・一%増)。

出展社は前回と同じ百四社、出品されたゲームソフトは約五百二十タイトル。事前の集計によるとハードウェア別では、プレイステーション(PS)用が四三・二%と圧倒的で、以下セガ・サターン(SS)用二六・二%、ニンテンドウ64(N64)用七・九%、ゲームボーイ(GB)用四・一%、ネオジオ用一・〇%、スーパーファミコン(SFC)用〇・四%などとなっている。

またジャンル別では、恋愛・育成などのシミュレーション二一%、アクション一六%、アドベンチャー一〇%、RPG九%、シューティング七%、スポーツ七%、パズル五%、レーシング五%などの構成となっている。今回は特に液晶ゲーム機「たまごっち」ヒットの影響が大きく、育成シミュレーションゲームが増えている。

AM業界からは二十一社が出展。うち業務用TVゲーム機なども出品したのは九社。さらに新製品となるとテクモが「ギャロップレーサー2」、セタが「スーパーリアル麻雀P7」を出品。他は家庭用へ移植予定のTVゲーム機、シールやスタンプのAM自販機を出品した。

コナミはPS、SS、N64、GB用とパソコン用の計四十九タイトルを一挙に紹介した。カプコンはPS用「バイオハザード・ディレクターズカット」などを披露した。

ナムコはPS用「鉄拳3」、「子育てクイズマイエンジェル」など。セガ社はSS用サードパーティーのソフトを含め二十二タイトル、PC用五タイトルを紹介した。

タイトーはPS用「電車でGO!」、「サイドバイサイドスペシャル」など。SNKはネオジオ家庭用「キング・オブ・ファイターズ97」などを紹介した。テクモはSS用「デッドオアアライブ」など、ジャレコはPS用「ミニ四駆爆走兄弟レッツゴーWGPハイパーヒート」など、データイーストはPS用「マジカルドロップⅢ」などを紹介した。

サミーはPS/SFC用「実戦パチスロ必勝法」など、ビスコはPS/SS用「ラブリーポップ2イン1雀じゃん恋しましょ」などを出品。ビデオシステムはN64用「ソニックウイング・アサルト」を紹介した。

バンプレストはPS、SS、N64用などを多数紹介。アトラスはSS用「怒首領蜂」など、ウェップシステムはPS用「クールボーダーズ2」、サン電子はPS、SS用「フォトジェニック」などを出品した。

セタはN64用「レブリミット」など、ヒューマンはPS用「ムーンライトシンドローム」など、アイマックスはPS用「アイマックス将棋」など、日本システムはPS用「アンシャントロマン」を出品。K&Uも出展した。

開会式は会場前で行なわれ、CESAの上月会長が挨拶し、通産省・情報処理振興課の安延申課長が来ひん挨拶した。テープカットはこれに、CESA副会長の辻本憲三氏、福島康博氏、武市智行氏、浅田安彦氏(代理)が加わり行なわれた。

上月会長は挨拶の中で「出品される五百のタイトルは各社が自信を持って開発したもので、世界のエンタテイメントソフトの最先端が集結していると言って過言ではない。十万人を越えるイベントは国内でもそう多くないので、国内最大級のイベントとして認知されたと考えられる。規模の大きいこと、来場者の多いことを手離しで喜ぶのではなく、快適・安全を考慮して会場を移し、通路も広げるなど工夫した。CESAは成果を挙げつつあるが、さらに努力していきたい」と述べた。

安延課長は、「TGSは歴史が浅いのに日本を代表するビッグイベントに成長した。CESAが社会の関心に応じた活動をしているのもふさわしいと言える。エンタテイメントソフト産業は世界でも最大で、ソフト輸出の九五%をエンタテイメントで占めるほど、他にない特徴がある。世界の注目を集めるショーで、さらに発展してほしい」と述べた。

東京ゲームショー97秋の会場。天井からの光を落とし画面が見やすくなるようにしている

上は開会式でテープカットのもよう。下は活気あるナムコの小間にて

ナムコ、新作RPGで

初日に制作発表

コナミはアニメ「ゴエモン」で

ナムコは九月五日(TGS初日)、ホテルニューオータニ幕張でPS用新作ゲームソフト「テイルズ・オブ・デスティニー」の制作発表会を開催した。報道、流通関係など約三百五十人が集まった。歌うRPGとして知られるSFC用同名ソフト(九五年十二月発売)の続編で、ナムコとしてはPS用の初のRPGソフトとなる(十二月発売予定)。

制作発表会では制作者や開発担当者、声優、メインテーマ曲を歌う歌手グループが紹介された。パーティーではSCEの丸山茂雄副社長が乾杯の音頭をとり、「九五年夏ごろ超大作を作るという話を聞いてから二年半経ち、ついに完成した。いい作品は長くかかるものだと改めて思った。百万本はもちろん、二百万本をめざすと聞いており、応援したい」と語った。

◇　◇　◇

コナミは九月五日(TGS初日)、自社小間内で記者発表会を催し、同社TVゲームのキャラクターのひとつ、ゴエモンを主人公としたTVアニメ番組が始まることを明らかにした。TBS系で十月四日から毎土曜日の夕方、三十分間放映される。原案はコナミ、KCE大阪のゴエモン制作委員会で、パブリックアートベーシック、TBSが制作する。

永田昭彦CP事業本部長は、「昨年三月以来、ときめきメモリアルなどゲームキャラクタービジネスを本格化してきた。今年後半からゴエモン、パワプロを中心に比較的低年齢層向けのキャラクタービジネスを本格化させたい。その一環としてアニメ『がんばれゴエモン』が放映されることになった。「ゴエモン」は八六年にFCソフトで発売、これまで十四作あり、子どもにも支持されてきた」など説明した。

特許・実用新案出願公告・公開

(9月1日～15日)

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明/考案の名称、出願人(都道府県名)、登録/公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。新法施行で特許の出願公告は廃止、付与異議申立制度に代わった。発明/考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

九月三日=「遊技機」、㈱平和(群馬)、2649018、6-195904。「遊技機」、㈱三共(群馬)、2649171、63-135022。「ビンゴゲーム装置」、東洋エレクトロニクス㈱(東京)、㈱トータス(埼玉)、2649773、5-314247。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、2650643(早)、8-97034。

九月十日=「遊戯車両」、㈱鈴鹿サーキットランド(三重)、2652545、63-145540。

実用新案登録(旧)

九月十日=「回胴式遊技機」、㈱竹屋(愛知)、2547165、3-40150。

特許出願公開

九月二日=「スロットマシン」、片岡一雄(大阪)、9-225087。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱(大阪)、9-225088。「ゲームシステム」、㈱ナムコ(東京)、9-225136。同、9-225137。「操作入力装置及びこれを用いたゲーム装置」、同、9-225139。「遊戯設備」、同、9-225140。「ゲーム装置およびそのステージ設定方法」、同、9-225141。「画像合成方法及びゲーム装置」、同、9-225142。「シミュレーション装置」、同、9-225143。「シューティングゲーム装置およびその命中判定方法」、同、9-225144。「演出装置」、同、9-225145。「走行体の位置検出装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、9-225138。

九月九日=「遊戯機」、黄日上(台湾)、9-234269。「画像合成方法及びゲーム装置」、㈱ナムコ(東京)、9-234285。「ビデオ・ゲーム装置、その制御方法、およびビデオ・ゲームのためのプログラムを格納した記録媒体」、㈱スクウェア(東京)、9-234286。「遊技機」、㈱半導体エネルギー研究所(神奈川)、9-234287。「画像表示装置」、㈱インフォシティ(東京)、9-2342288。「自動車遊戯装置」、泉陽興産㈱(大阪)、9-234289。

合同ショーパーティー

デザインの表彰式兼ね

木村実行委員長が変更点について説明

JAMMAとJAPEAはAMショー開催に伴い、同ショー初日の九月十八日夜、東京・日比谷の帝国ホテルで出展社を対象とした恒例の合同パーティーを開いた。

これは第二十三回AMショーから毎回開かれてきているもので、今回で十三回目となる。パーティー券(一万八千円)方式で行なわれ、千百八十七人(前回千百六十一人)が参加した。

今回は、公募によるAMショーのポスターとシンボルマークの最優秀作品の表彰が行なわれた。これはAMショー委員会(中山隼雄委員長)が実施したもので、ポスター四十七点、シンボルマーク五十六点の応募があり、同委員会で審査の結果、ポスターは吉田統一氏(神奈川県在住、二五)、シンボルマークは源藤博昭氏(埼玉県在住、三四)のデザインを最優秀として同ショーに採用することを七月に決めた。表彰式では中山委員長から表彰状と賞金(吉田氏に五十万円、源藤氏に三十万円)が手渡された。

この後、木村雅三ショー実行委員長が「今回は会場を変え会期も一日延長して、装飾や宣伝なども含め従来とは少し趣を変えて実施した。AMショーの存在感を少しでも強くアピールできることを願う」と述べて乾杯の音頭をとった。

宴半ばにJAPEAの山田數夫副会長が、「世界の人々に健全な遊びを提供し続けていることを誇りとし、今後も人々のニーズに対応しながら夢と楽しみのある製品の開発に努めたい」と語り、中締めを行なった。

合同ショーパーティーで、上はデザイン表彰、下は会場のようす

家庭用ゲームソフトの

「頒布権」を主張

CESAら3協会が啓蒙活動

浅田安彦氏

㈳コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会(CESA、上月景正会長)、㈳コンピュータソフトウェア著作権協会(ACCS、辻本憲三理事長)、㈳日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会(パソ協、竹原司会長)は、パソコンや家庭用TVゲーム機向けゲームソフトの中古市場に著作権法上の問題がある、とする見解をまとめ九月一日発表した。

これはTVゲームソフトが著作権法上の「映画の著作物」に該当し、著作者だけが持つことのできる「上映権」と「頒布権」(著作権法第二十六条)が認められている、というのが根拠。中古のビデオテープ、LDなどと同じように、中古のゲームソフト(ROMカートリッジ、CD—ROMなど)を売買するには、著作者の許諾が必要となる。従って許諾なしに売買した場合は著作権侵害として刑事、民事上の責任が問われることになるというもの。

ところが、許諾なしに中古のゲームソフトは長年売買されてきており、CESAの調査によると九六年の中古ゲームソフト市場の規模は千八百億円になるほど成長してきた。これを新品で換算すると、実に三千億円の損害をメーカー側が受けていることになる。このためCESAなど三協会はこれらの認識で一致した上、啓蒙活動を進めることになった。

CESAの知的財産委・浅田安彦委員長(ナムコ常務)は、「今後は許諾を受けるよう報道機関、シンポジウムなどを通じて求めていきたい」と説明している。中古ゲームソフト業者によるTVゲームソフトウェア流通協会(ARTS)は、メーカー側が主張する頒布権を認めないとしているが、CESAは話合いを継続していく。法的手続き以前に、「頒布権」の周知徹底が必要だなど説明している。

なお業務用TVゲーム機の中古市場は、今回一切触れられていないが、もしCESAなど三協会の主張が浸透すれば業務用でも問題化するおそれはある。また家庭用で新品を安く売るケース(新古品)が見受けられるが、それは中古品とは見なさない、と説明している。

ソニー製YP2301

松下グループ開発の

連続写真シール

セガ社はプリンター仕入れ

松下電器産業㈱(本社大阪、森下洋一社長)は子会社の松下寿電子工業㈱(本社高松、本条孝社長)が商品化した「モーションイメージプリンター」(MIP)を応用した業務用AM自販機「動画カード自動販売機」を開発、来春にも発売する予定だと九月十六日に発表した。

MIPは動きのある顔をビデオ撮影し、特徴的な六枚の顔写真を自動抽出した上で、一枚の「動画カード」としてプリント作成。このカードの表面は透明なレンチキュラーレンズが貼り込まれているので、見る角度によって連続した写真イメージとして楽しむことができるというもの。カードの大きさは五・四㌢×八・五六㌢、厚さ一㍉。プリントに約一分四十秒かかる。

セガ社のAM自販機「ムービー倶楽部」は、松下電器によると松下電器がMIPだけをセガ社に販売、それをもとにセガ社がAM自販機にした。ただ「ムービー倶楽部」ではカードが四等分されて同じものが四枚出て来る。撮影はビデオでなく、デジタルカメラで行なう。

松下電器では動画カード自販機「仮称うごい太郎」として商品化するが、出てくるカードは一枚となるもよう。十月から受注を開始し、来春にも三百万円で出荷する。同社は九三年以来、顔写真合成の「ラブラブシミュレーション」、似顔絵写真シール機「にがろ〜」、似顔絵スタンプ機「ハンコー機」など出荷した実績がある。同社のAVC事業推進部アミューズメント課が担当(☎906—2997)。

松下寿電子工業「MIP」

「プリクラ2」の

印刷性能アップ

改造キットとして発売

アトラス/セガ社の「プリント倶楽部2」用に、より細かいプリントができる新専用プリンターが九月二十五日に発売となった。

「プリント倶楽部2」用の新専用プリンター「YP2301」は従来品と比べ、印刷解像度が142dpiから310dpiにアップしより鮮明になった。印刷速度が五十六秒から三十五秒に短縮した、給紙トレー容量が百枚から二百枚へ増えたなど機能をアップ、改良した。

「YP2301」はソニー製。改造キットとしてOP価格三十五万円で販売する。なお「プリント倶楽部」は九五年七月発売で約五千台出荷したが、今回の改造キットは使えない。九六年十二月以降の「プリント倶楽部2」(約一万五千台出荷)に対応している。

「ネオプリント」SPに

人気男優も登場

反町&竹野内バージョン

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK、高堂良彦社長)は「ネオプリント」の「反町隆史&竹野内豊バージョン」を、完成品タイプとして九月から発売した。

手前二十種のフレームと背景四種が選べる「おすすめモード」と、「アレンジモード」付き。秋には酒井法子が描くイラスト「のりピー」、蛭子能収によるイラストなども予定している。

反町隆史のフレーム

ロボットワールドカップ97

初のロボカップを開催

ナムコが協力。AIとロボット工学を推進

人工知能ロボットによる初のサッカー競技大会「ロボットワールドカップサッカー（ロボカップ）97」が八月二十五―二十八日、名古屋市内の名古屋国際会議場で開かれ、これに㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）がメインスポンサーとして特別協賛した。

この大会は国際人工知能学会の構想に基づき、世界七ヵ国の人工知能研究者らで構成されたロボカップ国際委員会の提案による初の大会となるもので、ロボカップ日本委員会（浅田稔委員長＝大阪大学教授）と日本経済新聞社の共催で開かれた。

ロボカップの目的は、「人工知能とロボット工学の研究例題とするもので、サッカーは選手の瞬時の判断によるチームプレイとともに、ノイズも含んだ視覚などの不確実な情報を目標達成に向けどう処理するかが課題となるため、将来のさまざまな産業分野を形成する基礎技術の研究促進に役立つ」としている。

大会は実際のメカロボット同士がボールをゴールへ転がすのを競う「実機リーグ」と、インターネット画面上で仮想選手が試合をする「シミュレーションリーグ」の二種類の競技がある。実機リーグは、無線でコンピューターと交信しながら状況を認識してプレイする自立型ロボットを使用し、一チーム五台以内で周囲を壁に囲まれたコートで試合する。ロボットとボールの大きさ、コートの広さにより小型と中型の二部門が設定されている。

またシミュレーションリーグは、通産省電子総合研究所が開発したサッカーシミュレーションシステム「サッカーサーバ」を使用し、一人が一選手のプログラムを担当して最大十一人で一チームを構成。試合はいずれもトーナメント方式で、制限時間内で得点を競った。

八月二十五―二十七日に予選、二十八日に決勝が行なわれた。その結果、実機リーグの小型部門は四ヵ国から六チームが参加し米国カーネギーメロン大学チームが優勝。中型部門は三ヵ国六チーム中、決勝で引き分けとなった大阪大学と米国の南カリフォルニア大学の二チームを優勝とした。シミュレーションリーグは、十ヵ国から計三十二チームが参加し、ドイツのフンボルト大学チームが一位となった。

決勝終了後、参加者らを対象にパーティーが開かれ、表彰式があった。

なお二十三日に記者発表会があり、特別協賛企業としてナムコの田代泰典取締役が挨拶した。ロボカップの第二回大会は、来年の同時期にフランスで開催される。

「ロボカップ」の実機リーグ決勝のもよう（上）と優勝した2チーム

「ゲームマシン」のホームページは
http://www.ampress.co.jp/

窓口のAOUが警察庁に

風営関連で要望

営業時間の延長など3項目

JAMMA、AOU、NSAの三協会はAOUを「窓口」として八月二十八日、警察庁・生活環境課に対し風営法関係の要望を行なった。これは三協会幹部懇談会（七月十一日、非公開）での打ち合わせに基づくもので、三協会の担当者が担当、「ゲームセンターの営業時間等に関する要望書」としてまとめ、提出したものとされている。

AOUの入江昭造会長、大野圭一副会長、桜井健雄専務、桐谷克己事務局長、東京都協の真鍋勝紀会長が、警察庁・生活環境課の片桐裕課長に提出した。要望の内容は、オペレーター事業の経営難を理由に、①施行条例で定める「特別の事情のある日」を拡大（要望書では「合理的指定」としている）し、午前一時まで営業できるよう希望する、②許可申請時に法令で定められていない添付書類が求められる現状を是正するとともに、営業に直接関わらない役員について添付書類を省略できるよう希望する、③プリペイドカードを利用する際の上限価格を一枚千円から三千円に改めるよう希望する、など。

いわゆる景品の上限価格の引き上げについては今回の要望には含まれていないが、以前に要望したことがあり要望自体は変化していない、八百円は実現可能という考えのようだ。今回の要望に対し、片桐課長は「理由のある要請には応えたいが、補導少年が多い」など話があった、とAOUの桜井専務は伝えている。

第3回「ゲームの日」

福祉へ出前など

委員会が今年の方針発表

JAMMA、AOU、NSAが共同事業として実施する第三回「ゲームの日」について、その実施組織とされる「ゲームの日」実行委員会（内田博委員長）は九月一日、今年は全国一斉に社会福祉施設へ「ゲームと遊びの出前サービス」を行なうことと、全国の営業所でゲームや乗り物を無料で開放することを中心に実施する――と発表した。

第三回「ゲームの日」の事業予算は九百万円（うちJAMMAとAOUがそれぞれ十二分の五、NSAが六分の一負担）とされており、従来どおりポスターの掲示、プレイヤーを対象としたアンケート調査、地域ごとのイベントも実施するが、今年は初めてスポーツ紙（全国版）に全頁広告を出して、「ゲームの日」の宣伝、イベント内容の告知を徹底させる。

うち地域ごとのイベントは、AOUの地区協と会員、JAMMA会員、NSA会員が参加できるとし、参加する場合は開催要領などをまとめ、十月十日までにAOU内「ゲームの日」実行委員会に送付し、十二月末までにレポートを提出する。このレポート提出者には来年二月のAOUショー懇親会で感謝状を贈る予定。

地域ごとのイベントについてはこれまでゲーム、乗り物の無料開放、養護施設などの無料招待、福祉施設への訪問、母親ゲーム教室、チャリティオークションなどがあるとし、これらに準じた内容になる予定。

なお実行委員会では、十一月二十三日を「ゲームの日」として、全国的なイベントを展開することにより、日ごろから熱心に健全営業に取り組んでいる業界の実態を、地域の多くの人びとに知ってもらい、正しい理解を求める絶好の機会だとしている。

「チボリ」商標訴訟

一審は倉敷勝つ

宝塚チボリはさらに控訴

七月にオープンしたテーマパーク「倉敷チボリ公園」を相手どって、レジャー施設経営会社「チボリ」（兵庫県宝塚市）が「チボリ」の商号使用差し止めと一千万円の損害賠償を求めていた訴訟で、八月二十八日に神戸地裁の竹中省吾裁判長は訴えを棄却する判決を言い渡した。

宝塚のチボリは五七年に設立、七三年から商号を「チボリ」とし、プールやホテルなどのレジャー施設を経営。九五年十月に「宝塚チボリ」で商標登録された。

一方、デンマークのチボリ公園を日本に誘致する構想は、八八年ごろ岡山市が打ち出したが、九一年に挫折。九〇年に設立された前身の会社を、岡山県と倉敷市が第三セクター、チボリ・ジャパンとして継承して、このほど倉敷チボリ公園を実現した。

判決は、「チボリという呼称はデンマークの都市型遊園地として広く認識されており、原告のレジャー施設の営業を示す呼称として周知されていると言えない」とするもので、宝塚チボリの主張を全面的に退けた。

宝塚チボリはこの一審判決を不服として、九月九日、大阪高裁に控訴した。同社は「倉敷チボリ公園ができる前に、どれだけの人がデンマークのチボリ公園のことを知っていたかは疑問だ」と主張している。

SCE香港 9月に設立

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（本社東京、徳中暉久社長）は九月十一日、香港子会社の設立を発表した。SCEは九六年十二月から香港、シンガポール、タイ、マレーシアの四ヵ国で「プレイステーション」（PS）の販売を開始。香港市場が成長したことから、子会社に業務を引き継ぐことになった。

新会社はソニー・コンピュータエンタテインメント香港社（SCEH）で、九月十五日付で設立。当初七人のスタッフで業務を開始する。役員構成は次のとおり。丸山茂雄会長、安田哲彦社長（マネージングディレクター）、近藤啓一郎支配人（ゼネラルマネージャー）。

またSCEは九月二十四日、「PS」用アナログコントローラー「デュアルショック」を十一月二十日に発売することを明らかにした。異なる二種類の振動再生ができる操作盤で、三千三百円。

自販機4団体で

今年も安全推進

地域との調和めざす運動に

日本自動販売機工業会（事務局東京、牛久保雅美会長）など自販機業界の四団体は、今年も十月を「自販機月間」として自販機の安全推進運動を進めている。

これは自販機の設置、運営についての安全確保を徹底することにより、一般消費者の信頼性を高めることを目的に毎年実施してきているもの。

今回のポスターは〝快適な暮らしのハーモニー〟がキャッチフレーズとなっており、期間中に自販機の正しい設置方法や安全確保などについてPRする。なお「自販機フェア」は隔年開催のため、今年は開催しない。

今年の自販機月間のポスターから

人事異動

ジェイ・アール・イー

（8月29日）専務（常務）末佐喜久一氏▽取締役、山田商会取締役辻浩氏▽退任（取締役）山田商会常務小西弘保氏。

コナミ

（9月18日）国際本部長（国際本部副本部長）取締役小平茂雄氏▽海外経営管理部長（海外業務部長）木根渕明氏▽輸出業務部長、前林誠氏。

キョクイチ

（9月30日）取締役相談役（会長）宮地春男氏。（10月1日）会長（副会長）駒井徳造氏▽副社長（専務）金子晴彦氏▽同（同）加藤俊三氏▽専務（常務）飯塚正博氏▽取締役（副社長）漆間汎氏。

ジャレコ

（9月30日）退任（取締役）島村次郎氏。

セガ社

（9月25日）専務（取締役）CSK取締役湯川英一氏。

テクモ

（10月1日）兼コンシューマー事業部長、専務商品開発部長中村純司氏。

タイトー

（10月1日）兼TG販売部長、取締役TG事業本部長松高誠三氏。技術企画部長（研究開発部長）菅沼隆史氏。

▼機構改革＝①研究開発部をTG事業本部技術企画部に統合、②HM第三販売部をHM第二販売部に統合。

新会社設立

中央コナミ㈱＝東京都港区六本木三丁目十四の十、サンレミービル5F、☎3479－1223、市田真社長。

事務所移転

群馬県アミューズメント施設営業者協会＝群馬県太田市新井町三三七の一九、北関東サトミ内、☎（0276）46－2912。

㈱秀和＝大阪市浪速区日本橋四丁目七の七、デンキョー日本橋ビル3F、☎6649－7177、西尾公秀社長。

新規開業

中古基板のマロン＝愛知県春日井市不二ガ丘二丁目七十七の一、☎（0568）52－3735、竹内了司社長。

論潮

良し悪し

秋のAMショーで画期的なゲームがなかったのに、その年末になって登場し長年ヒットしたゲームの例として「テトリス」（八八年）を挙げることができる。ショーで出品されることもなく、セガ社が当初販売せず自社ロケにだけ設置した、という特徴もあった（翌年春になって販売に踏み切った）。このゲームでゲーム場に若い女性、中年男性が来るようになり、客層をずっとふくらませたという功績もあった。

「テトリス」はロシアのアレクセイ・パジノフ氏が開発したゲームだが、欧州のソフトウェア業者の手を経て米国アタリゲームズ社が、セガ社にライセンスしたといういわくつきである。アタリゲームズ社は後に、任天堂との訴訟の中で、同ゲームの権利を遡って証明することができず、結果的に敗訴するということもあった。

それより興味深いのはセガ社「テトリス」の原型となるはずの、アタリゲームズ社「テトリス」が米国で人気を獲得できなかったことである。もちろんゲームのルール、基本的なデザインはすべて同じであるのに、米国ではヒットせず、今では忘れられるほどである。この差はどこから出てくるのか。後に「テトリスプラス」でライセンスを取得したジャレコなら、たぶん説明できると思うが、ほんのちょっとしたスピード、視角、操作性などの積み重ねによるのだと思う。それほどゲーム開発はデリケートなものなのである。

画像処理技術が進めば確かに画面は美しくなるが、それは当然のなりゆきであって、ゲームが面白く、奥行きがあり、何度も挑戦したくなる――というゲームの良さとは別の次元で論じるべきものである。また最近の傾向としてゲーム性とは別の、キャラクターが客をつかむという現象もあるが、これも幅広い客層をつかむことに必らずしもつながらない。

今年のAMショーでは、そういう意味で、良いゲームが少なく、業界の低迷ぶりだけが目立った。

35th Amusement Machine Show

アミューズメントマシンショー 各社出展内容

AM通信社より感謝をこめて

日本のAM機の開発は、とくにTVゲームを中心に世界的な影響を与えており、AMショーは今後のAM市場の動向を知る上で重要な展示会であり、今回も多数の新作が出品されました。ここに掲げる特集は、各出展社の新製品を中心とする主な出品内容と展示のようすを伝える写真で構成したものです。

なお掲載については紙面の都合により、本号では①業務用TVゲーム機関係のみとし、次号で②その他アーケード機（プライズマシン、占い機を含む）、③AM自販機、④メダルゲーム機、⑤遊園施設・乗物機関係、⑥その他（部品、景品など）を紹介します。その中で注目すべき製品は太字で示しました。

さて小社の小間（上の写真）ではAMショー特集号（無料配布）を通じてご購読申し込みを受付け、またインターネットの小社ホームページを紹介しました。各地から多くのご愛読者の方々が小社小間にお立ち寄り下さり誠にありがとうございました。（編集部）

TVゲーム機

CG画像一段と高度化 望まれる斬新ジャンル

AMゲーム機の主流であり、これまでのショーでも最も関心を集めてきたのがTVゲーム分野だったが、今回のショーではとくに話題作が少なかったこともあり、多数出品されたAM自販機に押され気味となった。

しかし各TVゲーム機メーカーの開発意欲は衰えておらず、四十数機種の新作が展示された。今回もCGポリゴンゲームに人気が集まり、その画像技術も一段と向上したことを示したが、ゲーム性や操作性がいまひとつという声も聞かれた。またゲームジャンルでは、ナムコがボートこぎという新分野を開拓した以外は、格闘を中心にドライブ、シューティング、パズルなどすべて従来のジャンルのもので、それもバージョンアップ版やシリーズものなど新鮮味があまりない新作も多く出品された。ただしバージョンアップ版などはいずれも完成度が高く、それなりに評価された。

エイブル

新システムの攻撃方法や選択できる戦闘機を増やしたバージョンアップ版の彩京製**「ストライカーズ1945Ⅱ」**（十月三日発売、本号「話題のマシン」参照。なお同機はテクモなども出品した）、通信対戦が可能な麻雀ゲームの同**「対戦ホットギミック」**（発売日未定、同第546号参照）、三人のキャラがチームを組み戦闘機に乗って戦うという縦スクロール画面のエイティング／ライジング製シューティングゲーム**「アームドポリス・バトライダー」**（参考出品）、また同CG格闘ゲーム「ブラッディロア」の海外版「ビーストライザー」などを紹介した。

SNK

「ハイパーネオジオ64」の第一弾CGドライブゲーム機**「ラウンドトリップRV」**（本紙第548号「話題のマシン」参照）、同第二弾となるCGと2Dを融合させた画面の剣術アクションゲームで、対戦中にステージが移り変わるなど新要素を加えた**「サムライスピリッツ」**（さらに改良を加え近く発売予定）の二機種を中心に出品。

また「ネオジオ」用のサードパーティー開発ソフトとして、八人の兵士がテロ組織の要塞に乗り込み、歩いて進みながら銃などで敵を倒していくゲームで、拡大縮小機能なども駆使したザウルス**「ショックトルーパーズ」**（参考出品）などを紹介した。

なお「ハイパーネオジオ64」基板を搭載した新TVゲーム機キャビネット**「NEO50Ⅲ」**および**「スーパーネオ29TFVタイプⅡ」**（いずれも発売日未定）を展示したほか、「サムライスピリッツ」の開発スタッフや声優らによるイベントなども行なった。

上の写真はSNKの小間で、「ハイパーネオジオ64」による二作品を展示した部分にて。左はエイブルコーポレーションの小間で彩京やエイティングのTVゲーム機紹介部分

カネコ

シリーズ第二弾となる麻雀ゲームのバージョンアップ版で、"ギャルズコレクション"やボーナスゲームを充実させた「スーパーカネコシステム」の**「ジャンジャンパラダイス2」**（発売未定）を披露。同機は携帯電話をデザインしたアイキャッチ効果のあるミディ型キャビネット（セガ社「アストロシティ」をもとにしたもの）に組込み、ゲーム終了後キャラクターカード（同社の情報を流している電話番号やホームページアドレスなども表記）を払い出すというもの。

右の写真上はカネコの次期CGゲーム「スピードダイブ」（左）と「ギャルズパニック5」のデモ画面。下は携帯電話をデザインした同社新キャビネットで「ジャンジャンパラダイス2」を紹介した部分

35th Amusement Machine Show

また「スーパーカネコシステム」にサブCG基板を搭載して開発中のCGドライブゲーム**「スピードダイブ」**と、シリーズ五作目となる**「ギャルズパニック5」**の二作品をデモ画面で紹介した。

カプコン

格闘ゲームの新作を三機種披露した。うち一機種は、PS基板をもとに開発した同社初のオリジナルCGゲームとなる**「私立ジャスティス学園」**（発売日未定）で、高い人気を得た。これは学長（ボス）を中心とする学園の教師らの野望を打ち砕くため、生徒（キャラ十二人）が立ち上がるというもので、メインとサポートの二人のキャラを選び、途中で交代して戦う。ボタンの連続押しでの"熱血コンボ"、二人が一体となっての"ツープラトン攻撃"など多くの新しい技を採り入れている。

左の写真はカプコンの小間のようす。同社の小間内ではコスプレギャルがカタログなどを配布

残り二機種は次のとおり。

「ストリートファイターⅢセカンドインパクト」＝「CPSⅢ」第三弾。キャラ十二人。三段階の必殺技に第四のレベル「EX」を加えたほか、相手を逆立ちさせて硬直状態にするなどキャラで異なる個性的アクションや、きめ細かいアニメ画像などに特徴がある。発売日未定。

「ポケットファイター」＝「CPSⅡ」第二十五弾。同社従来機のキャラをデフォルメし十人を使用するほか、他のキャラも背景に登場。九月十八日発売となった（本紙第550号「話題のマシン」参照）。

なお同社小間のステージ上に設けたマルチ画面で、「ストリートファイターⅢサードインパクト」「ストリートファイターEX2」「スターグラディエイター2」のプロモーションビデオも映し、次期作品を紹介。

コナミ

「COBRA」基板による第一弾で同社初の格闘ゲーム**「ファイティング武術」**を、「五十ﾁｲﾝ」タイプ（九月発売、本紙前号「話題のマシン」参照）と「二十九ﾁｲﾝ」タイプ（十月発売、同本号参照）で展示し、同機の通信対戦キット（通信ケーブルなど）も発売することを紹介。

右はコナミの「レーシングジャム」展示部分で、同機の湾曲画面キャビネット（右側）も披露

また同第二弾のCGドライブゲーム機**「レーシングジャム」**を発表。これは大手自動車メーカー六社の協力により、実車（計十八台）を毎秒二百万ポリゴンの生成でリアルに表現したもの。同機は七十ﾁｲﾝの湾曲スクリーンによるプロジェクター方式の新型キャビネット「スーパーデラックス（SDX）」と、オーソドックスなプロジェクター方式「DX」の二タイプで展示された。いずれも発売日未定で、「SDX」はOP予価二百六十万円としている。

このほか、CGシューティングゲームのバージョンアップ版で、新ステージを追加し敵の攻撃パターンを変更した**「ソーラーアサルト・リバイズド」**（参考出品）、従来機に十六分割キャラシールの払い出しを追加した**「ときめきメモリアル・おしえてユアハート・シールバージョンプラス」**（九月末発売、OP価格十五万六千円）、また海外向けとしてCGアメフトゲーム**「ラッシングヒーローズ」**、戦闘ヘリが地上の敵を撃破していくコックピット型シューティングゲーム**「スカイデバスティター」**を参考出品した。

TVゲーム機キャビネットとして、四十二ﾁｲﾝの超薄型プラズマディスプレイ（視野角百六十度以上）を使用した新タイプ**「プラズマディスプレイキャビネット」**（仮称）を参考出品した。

サン電子

"上海"シリーズ最新作「上海・真的武勇」は開発中のためポスターのみの展示となり、「上海Ⅲ」と家庭用の格闘ゲームソフトの出品にとどまった。

サンワイズ

落下する"ダッコちゃん"を同じ色で揃えてパイプ管に変え、画面上部に届かないようにつなぎ合わせていくTVパズルゲーム**「ダッコちゃんのふわふわパズル」**を参考出品した。

ジャレコ

CGドライブゲーム機**「オーバーレブ」**（2P、OP価格百六十八万円で九月中旬発売、本紙第548号「話題のマシン」参照）、パズルゲームの新バージョン**「テトリスプラス2」**（九月下旬発売、本号同欄参照）、落ち物パズルゲームで攻撃用と防御用のアイテムなどがあり対戦形式を強化した**「カシヨキング」**（参考出品）、また武器格闘アクションゲームで派手な連続技や"マジックゲージ"による必殺攻撃などを駆使するフウキ／ジャレコ**「アシュラブレード」**（参考出品）を展示した。

右の写真はジャレコの小間で、「オーバーレブ」や「アシュラブレード」の展示部分

右の写真はサン電子の小間のようす。新作は発表されず「上海Ⅲ」の展示にとどまった

セガ社

「モデル3」によるCGゲームを中心に、多数の新作を披露した。

「モデル3」によるものは次の七機種。

「電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラム」＝CGロボット対戦ゲームで、ロボットがリアルになり動くスピードも速くなったバージョンアップ版。ロボットキャラは十二体（ショーでは六体のみプレイ可能）から選択し、二本の操縦桿を操作する。

「ゲットバス」＝CGバス釣りゲーム機。「スポーツフィッシング」のアトラクション版とも言えるもので、固定式でないロッドを持って立ち、実際の魚釣りのような感覚が味わえる。

「スキーチャンプ」＝体感CGスキーゲーム機で、さまざまな障害物が

写真はいずれもセガ社の小間にて、上は「バーチャロン」の新作を紹介したステージと「バーチャファイター3・TB」などの展示、下はCGバス釣りゲーム機「ゲットバス」

35th Amusement Machine Show

ゲーム画面

本紙「話題のマシン」に掲載したものは、ここでは省略しました。

レーシングジャム（コナミ）

私立ジャスティス学園（カプコン）

サムライスピリッツ（SNK）

ソーラーアサルト・リバイズド（コナミ）

ストリートファイターIII・セカンドインパクト・ジャイアントアタック（カプコン）

ショックトルーパーズ（ザウルス／SNK）

ウインターヒート（データイースト／セガ社）

マルちゃん de グー!!（セガ社）

アシュラブレード（フウキ／ジャレコ）

花組対戦コラムス（セガ社）

カショキング（ジャレコ）

ダッコちゃんのふわふわパズル（サンワイズ）

タイトーの小間にて、右は新「ウルフ」基板による「サイキックフォース2012」のデモ画面、下はのれんなどで装飾した部分

ある自然の中を滑降する。「ロストワールド・スペシャル」＝「ロストワールド」をアトラクション化したもので、七十インチ画面を使用し座席（二人用）が左右に回転する。以上ゲーム内容は同じ。四機種はいずれも参考出品。

「バーチャファイター3・チームバトル（TB）」＝三人対三人のチーム対戦や、コンピューターとの対戦時での画面視点（四種類）切替え、新しい技やステージなどを加えた新バージョン。

「スカッドレース・プラス」＝初心者向けコースや新車種としてネコや戦車など個性的なものを追加したバージョンアップ版。いずれも近く発売予定。

「ル・マン24」（本紙前号「話題のマシン」参照）。

「モデル2」によるものは、殴る、ける、武器を投げるなど格闘の要素を加えたバイクバトルレースゲーム「モーターレイド」、水上スキーゲーム機「セガ・ウォータースキー」（本号「話題のマシン」参照）の二機種を出品。

また「ST−V」ソフトとして、家庭用ソフト「サクラ大戦」のキャラを使った落ち物パズルゲーム「花組対戦コラムス」、食品メーカーの東洋水産のキャラを使い、食材を取るミニゲームをクリアしてラーメンを作るという「マルちゃんdeグー!!」、冬季の各種スポーツ競技ゲーム「ウインターヒート」（データイースト開発）、一部CG使用の麻雀ゲーム「バーチャルマージャンII・マイフェアレディ」（マイクロネット開発）などを紹介。いずれも十一月発売の予定。

タイトー

「FX−1」の新作で初心者モードの追加などバージョンアップしたGシューティングゲーム「Gダライアス・バージョン2」、また「F3システム」でスターを育てるミニゲーム「スターロード」を発表（いずれも九月下旬発売。本号「話題のマシン」参照）。

またボールを打ち返して上部の石を落としていくパズルゲーム「プチカラット」を参考出品。

次期作品として、新CG基板「ウルフ」を使った第一弾のCG格闘ゲーム「サイキックフォース2012」をデモ画面で紹介した。この新基板は毎秒百万ポリゴンの処理能力があり、パソコン用マザーボードを使用して拡張性を高めるとともに大幅コストダウンを図ることができるのが特徴。

データイースト

「ST−V」用ソフトとして、セガ社「デカスリート」のキャラを使用して開発したもので、スケートやボブスレー、スキージャンプなど冬季スポーツ八種目の競技をする「ウインターヒート」（十月発売、価格未定）を披露した。

テクモ

通信対戦も可能にするなどバージョンアップしたCG騎乗ゲーム「ギャロップレーサー2」（本号「話題のマシン」参照）を披露した。

ナムコ

完成品タイプ用の新CG基板として、「システムスーパー22」を大幅グレードアップし機能も高めた「システム23」を発表し、その第一弾の体感バイクレースゲーム機「モトクロスゴー!」を披露。同機のライド部分はハンドルが動きカウンターステアができ、DX型はエアコンプレッサーで上下に振動する。

またゴムボート（二人乗り）に乗ってオールを回し、恐竜などが出現する激流を下っていく「ラピッドリバー」を発表。

写真はいずれもナムコの小間にて、左上は「モトクロスゴー!」のDX型展示部分、下は「エアガイツ」紹介ステージ、上は「闘魂烈伝3」（仮称）のデモ画面

上の写真は「ギャロップレーサー2」をアピールしたテクモのイベントステージ、下はデータイーストの小間で「ウインターヒート」の展示部分

35th Amusement Machine Show

AMショーで話題のTV

アームドポリス・バトライダー（エイティング／ライジング）

オフロードチャレンジ（ミッドウェーゲームズ社）

エアガイツ（スクエア／ナムコ）

ラピッドリバー（ナムコ）

電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラム（マルチ画面展示）（セガ社）

モータルコンバット4（ミッドウェーゲームズ社）

リベログランデ（ナムコ）

モトクロスゴー!（ナムコ）

プチカラット（タイトー）

バーチャファイター3・TB（セガ社）

対戦麻雀ファイナルロマンス4（ビデオシステム）

ブリッツ（ミッドウェーゲームズ社）

ラブラブパズルにぎりん（マルカ）

ガッポリン（ビデオシステム／ビスコ）

モーターレイド（ナムコ）

ジャンジャンパラダイス2（カネコ）

スカッドレース・プラス（セガ社）

恋こいしましょ2（ビスコ）

コットン2（サクセス／セガ社）

スキーチャンプ（セガ社）

これは「システムスーパー22」をバージョンアップした新「ゴーゴン」基板による第二弾となるもの。同第一弾の「ファイナルハロン」も出品。同社完成品タイプは今後、以上の二タイプのCG基板で展開していく。

基板タイプでは「システム12」使用CGゲームとして、リング内で派手な格闘アクションを繰り広げるスクエア開発「エアガイツ」、プレイヤーの視点でプレイする通信も可能なサッカーゲーム「リベログランデ」（以上の新作は発売日未定）を出品。またトミーと共同開発した実在レスラーによるプロレスゲーム「闘魂烈伝3」（仮称）をデモ画面で紹介した。

スプライト画面での基板タイプは、プロ野球ゲーム「スーパーワールドスタジアム97」（本号「話題のマシン」参照）を発表した。

ビスコ

通信対戦プレイも可能なTV花札ゲームの第二弾で、新キャラ四名を加えた計八名の女の子キャラと対戦する「恋こいしましょ2」、ネオジオソフトで乱入プレイも可能な落ち物パズルゲームのビデオシステム／ビスコ「ガッポリン」の二機種を参考出品した。

ビデオシステム

同社麻雀ゲーム第四弾となる「対戦麻雀ファイナルロマンス4」（十一月発売予定）を出品。これは一つの基板で二台の通信対局に加え、二つの基板で四台の通信同時プレイも可能としたもの。

ホクセイ

射撃訓練をテーマとした二人用TVガンゲーム機で、画面内に現れる標的などを狙撃する「ポリストレーナー」（米国P&P社製、バーチャルコーポレーションを通じて輸入）を参考出品した。

マルカ

同社初の業務用基板タイプとして、パンチでブロックを壊すなどのアイテムもある落ち物パズルゲーム「ラブラブパズルにぎりん」を参考出品。

ミッドウェーゲームズ社

トラックによるドライブゲームで継続プレイの場合はパワーアップできるという四人通信同時プレイも可能な「オフロードチャレンジ」、異次元で戦うCG武器格闘ゲームでキャラを十五人に増やすなどバージョンアップした「モータルコンバット4」（MK4）、選手の動きがダイナミックなCGサッカーゲーム「ブリッツ」の三機種を新作として参考出品した。

（TVゲーム以外の分野は次号に掲載）

上の写真はビスコの小間で「恋こいしましょ2」などの展示。下はビデオシステムの小間で「ファイナルロマンス4」の4人対戦プレイのようす

上の写真はTVゲームの新作3機種を出品したミッドウェーゲームズ社。

左は初のオリジナルTVゲームを紹介したマルカの小間

株式会社 エス・エヌ・ケイ

本　社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)	
大阪販売部	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
名古屋販売	〒465	愛知県名古屋市名東区一社3-100	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
福岡販売	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740
高松販売	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371	FAX.0878(23)0920
広島販売	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303
東京販売部	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422
仙台販売	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
札幌販売	〒007	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446
東京特機事業部	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2733	FAX.03(3222)7422
大阪特機事業部	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)6150	FAX.06(338)9506

SNK CORPORATION　18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN.　PHONE. 06(339)5577　FAX.06(338)7175

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国3Dfx社が
契約違反でセガ社訴え
次期家庭用TVゲーム機の開発に関連し

米国のCGチップメーカー、3Dfx社（カリフォルニア州サンノゼ、グレゴリー・バラード社長兼CEO）は九月二日、日本のセガ社とNEC、米国のセガ・オブ・アメリカ社の三社を相手どって米国で訴訟を起こしたと発表した。日本のセガ社は訴えの内容を検討した上でないとコメントできない、としている。

3Dfx社は九四年設立のCGチップ、CG基板などのメーカーで、今年五月に店頭市場（ナスダック）に株式を公開した。同社のCG基板は日本のタイトー、米国のミッドウェーゲームズ社、アタリゲームズ社など多くのメーカーに採用されている。

同社によると、今年三月以来セガ社が次期家庭用TVゲーム機に3Dfx社のCGチップを採用するとの内容で契約し、専用のチップセットにするべく二百万ドルかけて開発を進めてきたが、七月になってセガ社が3Dfx社のチップセットを採用しないことを知らされた。これはまず重大な契約違反に当たるとしている。

3Dfx社による訴えは、セガ社による契約違反に加え、セガ社が3Dfx社の機密に属する技術を得た上で、3Dfx社の競合相手であるNECを選んだこと、NECはセガ社と3Dfx社との契約を妨害したこと、NECは3Dfx社の機密技術をNECのチップセットに流用するおそれがあること、など挙げている。

従って3Dfx社は、契約違反、契約妨害、トレードシークレット流用のおそれ、不正競争を理由に、数百万ドルの支払いを求め、八月二十九日サンタクララにあるカリフォルニア州上位裁判所に訴訟を提起したとしている。

なお3Dfx社は六月末までの三ヵ月間に関する第二・四半期決算を七月二十四日に発表しており、一―六月期の売上高は千百七十五万四千ドル、純損失は二百九十一万六千ドルとなっている。

ミッドウェー社が
シカゴDB会合
CGチップ「ゼウス」を初披露

米国のミッドウェーゲームズ社（シカゴ、ニール・ニカストロ会長兼CEO）は八月十四日、シカゴでディストリビューター会合を開き、新製品を披露した。うち期待されている「モータルコンバット4」（MK4）は毎秒百二十万ポリゴンを処理するCGチップ「ゼウス」を初めて採用したもので、そのパワーは「ニンテンドウ64」の十倍以上と説明されている。

「オフロード・チャレンジ」は、同社「クルージンUSA」、「同ワールド」と同じキャビネットだが、開発したのはミッドウェー・ホームエンタテイメント社（MHE）で、MHE社による初の業務用TVゲームとなる。MHE社は、シネマトロニクス／レーランド社をWMS／ミッドウェー社が買収したもので、社長はジョン・ロー氏。

同会合では、すでに八千台出荷した卓上型「タッチマスター」、新作フリッパー「メディーバル・マッドネス」も紹介されている。

ミッドウェー社の九七年六月決算で、売上高は前年比五八%増の三億八千八百万ドル。うち家庭用は四三%増の二億千九百万ドル、業務用は八四%増の一億六千八百万ドルと好調だった。第四・四半期はとくに「クルージンワールド」、「サンフランシスコラッシュ」、「マキシマムフォース」の出荷で一一七%増の九千八百万ドルの売上高となった。

一方、WMSインダストリーズ社の決算では、フリッパーとノベリティ部門（ウィリアムズ・エレクトロニクス・ゲームズ社）の売上高は一七・八%減の七千六百五十万ドル。米国でもフリッパー人気が下落していることを示している。

米国コナミ社の
会長に佐野誠氏
ダーンバーガー社長は退任

佐野　誠氏

コナミの米国AMゲーム販売子会社、コナミ・オブ・アメリカ社（イリノイ州バッファローグローブ）の社長だったケネス・ダーンバーガー氏がこのほど退任した。九五年一月以来二年半以上社長を勤めた。

代わりに日本から佐野誠氏が八月二十一日付で会長兼CEOに就任した。佐野氏は九四年にコナミ入社。管理本部長、社長補佐統括部長、国際本部長を勤め、九六年六月から九七年六月まで取締役だった。米国では会長兼CEOだが、日本のコナミでは米国子会社の会長兼社長と呼んでいる。

コナミ・オブ・アメリカ社では九三年以来、業務用部門の社長としてマイケル・ルドウィッツ氏が就任している。同氏は今年五月、米国のAMゲーム機メーカー／ディストリビューター協会であるAAMAの会長に選ばれた。

コナミの米国子会社はこのほか、開発子会社のコナミ・コンピュータエンタテイメント・シカゴ社、ギャンブル機関係のコナミ・ゲーミング社（ラスベガス）と、これらの持株会社のコナミ・コーポレーション・オブ・アメリカ社（デラウェア州）がある。

アトランタのAMOA97
設定小間は完売
セガ、ナムコは不出展だが

米国のAMOAエキスポ97（十月二十三―二十五日、アトランタ）で、当初予定していた七百二十七小間はすべて売り切れた。AMOAでは開催の五週前まで追加販売し目標の一〇五%を達成する、としている。

これは主な出展社であるセガ・ゲームワークス社とナムコ・アメリカ社の二社が今回出展しないという、AMOAにとっては困難と思える状況での話である。米国のトレードショーでは、日本のように申し込みを受け付けてから小間配置を決めるのではなく、出展社が主催者から小間を買うという方式なので、売り切れたら小間を追加設定しなければならなくなる。トレードショーでは一般客は入場できない。

AMOA International Expo'97 ATLANTA October 23-25

International Trade Show

Show	Date
World Gaming Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 14-16
ENADA'97 (Rome, Italy)	Oct. 16-19
AMOA'97 (Atlanta, U.S.A.)	Oct. 23-25
Cairo Fun & Amusement Expo (Cairo, Egypt)	Nov. 6-9
AMOAQ (Gold Coast, Australia)	Nov. 7-8
Asia Amusement Machine Show (Singapore)	Nov. 14-16
IAAPA'97 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 19-22
GTI'97 (Taitung, Taiwan)	Nov. 28-30
Forainexpo'97 (Lyon, France)	Dec. 9-12
Amuse World'97 (Seoul, Korea)	Dec. 17-20
1998	
Interschau'98 (Nürnberg, Germany)	Jan. 22-25
ATEI'98 (London, UK)	Jan. 27-29
AOU Expo'98 (Chiba, Japan)	Feb. 18-19
Arabian Amusement Convention (Cairo, Egypt)	Feb. 21-23
Theme Parks & Fun Centers Shaw (Dubai, UAE)	Mar. 3-5
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Mar. 11-12
ASI'98 (Las Vegas, U.S.A)	Mar. 26-28
IGBE'98 (Las Vegas, U.S.A)	Mar. 28-30
E3 (Atlanta, U.S.A)	May. 28-30

豪州LAI社
比国で合弁事業
インドネシアでも展開中

オーストラリアのレジャー&アライド・インダストリーズ社（LAI、本社パース、マルコム・スタインバーグ社長）は九月八日、フィリピンのSCディベロッパー、アヤランド社と五千万ドルの合弁事業として、フィリピンで五年間に四十五ヵ所のファンセンター「タイムゾーン」を開設することになった、と発表した。

合弁会社の名称はレジャー&アライド・インダストリーズ・フィリピンズ社で、LAI社製品の独占的販売権を持つ。

LAI社は八月にも、ニュージーランドで合弁会社、コインカスケード社を設立。またインドネシアでもマタハリグループとの合弁事業として、二〇〇〇年までに「タイムゾーン」を四十二ヵ所開設する、としている。

LAI社はオーストラリアで最大のディストリビューターであり、またAMゲーム場「タイムゾーン」を展開していることで知られている。九七年（何月期かは不明）の売上高は前年比二一%増の一億四千万ドル（米ドルに換算済み）とのこと。

英国バーチャリティ社
資産売却始まる
HMDはレチメール社へ

英国のバーチャリティグループ社（本社レスター）は今年二月、経営危機を表面化させ管財人が管理する事態になっていたが（通常これを倒産したと言う）、資産の売却方針がこのほど決まった。管財人のアーサー・アンダーソン氏が明らかにしたもの。

同社は八七年設立の本格的なVRゲーム機メーカーで、九三年にロンドン株式取引所に株式を上場した。しかし主力のヘッドマウンテッドディスプレイ（HMD）の販売が進まず、七百万ポンド（米ドルで約千百二十万ドル）の債務超過となり倒産した。米国のバーチャリティ社も五月に倒産手続きを開始した。

英国バーチャリティ社の資産のうち、欧州のエンタテイメント資産はドイツのサイバーマインド社が買い取ることになった。HMDの権利については、旧経営陣が設立した新会社、レチナール・ディスプレイ社が引き取ることになった。その他の資産もいずれ処分されると見られている。

話題のマシン

FX－1「Gダライアス・バージョン2」

初心者モードも

タイトー、F3「きらめきスターロード」も

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、CGシューティングゲーム「Gダライアス・バージョン2」と、TV音楽クイズゲーム「きらめきスターロード」がいずれも九月下旬発売となった。

「Gダライアス・バージョン2」は「ダライアス」シリーズ五作目となるもので、前作のバージョンアップ版。「FX－1」第九弾。

主な変更点は初心者モードが追加されたこと。これは六つのゾーンから選んだ三つのゾーンで構成され、撃墜されてもパワーゲージが一つ減るだけで、次機がそのパワーを受け継いで復活するなど難易度を低く設定。もう一つのノーマルモードは難易度が高く、選択できるゾーン分岐システムなど前作を踏襲したもの。

このほか敵機を味方にするキャプチャーシステムを強化し、ボスと地上物以外のほとんどの敵を味方にできるようになった。キャプチャー攻撃時には、究極兵器のアルファビームや強力なボムが使える。また敵のボスとの戦闘ゾーンにタイマーが設定された。最後のプレイヤー機が撃墜された時にアイテムがばらまかれるようになった。操作方法などは前作と同じ。基板OP価格二十万八千円で九月二十九日発売。

Gダライアス・バージョン2

「きらめきスターロード」は「F3システム」の新作。プレイヤーがプロデューサーとなり、街でスカウトした女子高校生（三人）をアイドル歌手に育てていくというもの。八方向レバーと一つのボタンを操作する。

イントロによる曲当てや歌手名を当てるクイズが出され、正解が多いジャンル（ロック、演歌、アニメ、アイドル）の歌手へと成長していく。途中でジャンル別のキャラクター性や年代別の支持率などが表示され、人気が低いと普通の女子高生に戻ってしまうが、ミニゲームで人気を盛り返すこともできる。プロデューサーと女子高生の会話などが文字表示され、ストーリーが進んでいく。基板セットOP価格十六万六千円、カセットのみOP価格九万八千円。

きらめきスターロード

彩京のTVシューティング

攻撃強め再出撃

「ストライカーズ1945II」

㈱彩京（本社東京、竹村幸弥社長）から、縦画面縦スクロールのTVシューティングゲーム「ストライカーズ1945II」が十月三日発売となった。

これは前作の続編として、連合国軍特殊部隊"ストライカーズ"に新たな指令が下ったという設定でグレードアップしたもの。前作に比べ三倍の容量と八倍の発色数となる二十六万色グラフィック画像で、撃破する爽快感、弾を避ける面白さ、シンプルな操作系を重視し開発された。

自機は前作からの二機に新たに四機を加え、計六機種から選択。攻撃面でも新システムとして、ボムボタンで飛来する援護機（戦闘機編隊や巨大爆撃機など自機により異なる）、敵に撃ち込むごとに上昇するため撃ちレベル（三段階パワーアップ）などがある。またメインとサブのショットはそれぞれ四段階にパワーアップする。八ステージ構成で、前半四ステージの順序はランダムとなっている。基板OP価格十八万八千円。

ストライカーズ1945II

「スーパーワースタ97」

選手データ一新

ナムコ「スウィートゴーランド」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVプロ野球ゲーム「スーパーワールドスタジアム97」が九月二十六日に、またプライズマシン「スウィートゴーランド」が九月下旬に、それぞれ発売となった。

「スーパーワールドスタジアム97」は、業務用"ワースタ"シリーズ九作目となるもので、毎年データを更新して発売しており同社の定番製品ともなっている。

今回は清原選手が巨人軍のメンバーになっているなど、九七年の十二球団の選手データを採用している。なお架空のUSAチームや乱入対戦（三イニング制で勝者は続けてコンピューターと対戦）など、前作のシステムや基本的なゲーム内容などはそのまま継承し、操作方法も同じで八方向レバーと三つのボタンを使用。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

スーパーワールドスタジアム97

「スウィートゴーランド」は、Tシャツや傘、カバンなど大型景品を収納できるのが特徴の四人用プライズマシン。

景品は回転する円形パイプにフックで吊り下げられており、上部にハンマー型の回転アームが設置されている。プレイヤーは好きな景品が正面に回ってきた時、ボタン（一つ）を押すとアームが垂直にゆっくりと回転し、うまくフックに当たれば、フックが傾き景品がはずれて落ちるというもの。

Tシャツなどはハンガーに掛けてぶら下げることができる。景品取り出し口は幅約一㍍と大きい。同社で専用のTシャツなどを用意しているが、約三十×百㌢以内のものなら景品として使用できるという新タイプ。OP価格九十八万七千円。

スウィートゴーランド

話題のマシン

CG騎乗ゲームに

対戦プレイ追加

テクモ「ギャロップレーサー2」

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から、CG騎乗ゲーム「ギャロップレーサー2」が九月三十日発売となった。

これは前作のバージョンアップ版で、二人同時プレイモードが追加されたのが大きな特徴。二人がレースで一着と二着でゴールした場合は、二人とも次のレースに出場できるようになっている。また選択できる馬が前作の十頭から三十頭と三倍に増え、最新の競馬データに一新された。

成績によって次に出場するレースが変化し、とくに"ドリームレース"では海外遠征も可能となった。各レースをクリアしエンディングまで到達すれば、全レースの通算成績も表示される。またグラフィックも一段と強化された。

セガ社「モデル2」基板使用で基板販売だが、二タイプある。一つは通信プレイも可能な通信対戦用基板（通信ケーブル付き）でOP価格二十二万六千円。もう一つは通信はできず二人用では二分割画面での対戦となるノーマル基板でOP価格二十一万八千円。

ギャロップレーサー2

「モデル2」のCG水上スキーゲーム

ジャンプで演技

セガ社から「ウォータースキー」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、体感CG水上スキーゲーム機「セガ・ウォータースキー」が、九月中旬発売となった。

これは「モデル2」基板を使ったもので、両手でバーを握り両足を別々に乗せる"フットコントローラー"を操作する。

フットコントローラーは左右へ扇状にスライドするとともに、左右が別々に内側と外側、そして前後にも傾く。かかとを上げる形で前を下げるとジャンプし、ジャンプ中の操作で画面のキャラが宙返りしたり、両手両足を広げて飛び上がるなど派手なパフォーマンスを見せるのが特徴のひとつ。ただしこのパフォーマンスは、ジャンプするタイミングに難易度が設定されており、マニア向けともなっている。

キャラは四人から、コースは初級、中級、上級から選択。ゲームはタイマー制だが、コース上のブイの間を通り抜けるとタイマーが一定時間増える。五十㌅プロジェクター方式の大画面キャビネットで、標準価格二百五万円。

セガ・ウォータースキー

「ファイティング武術」の

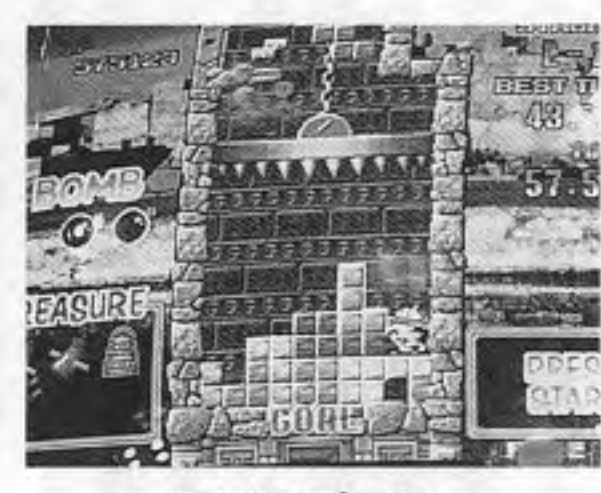
29インチタイプ

コナミから通信対戦キットも

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、「COBRA」基板による第一弾CG格闘ゲーム「ファイティング武術」の二十九㌅ミディ型キャビネットが十月発売となる。

これは高解像度二十九㌅ブラウン管を搭載した同社オリジナルキャビネットで、耐熱性、耐衝撃性の高い成形素材を使用し、ボディーはパールホワイト塗装により光沢がある。

初心者用オートモード、コンピューターがプレイヤーの技を学習するAI機能、昼夜および天候も時間とともに変化していくステージなどゲーム内容は大画面五十㌅型（前号本欄参照）と同じ。OP価格九十九万八千円。

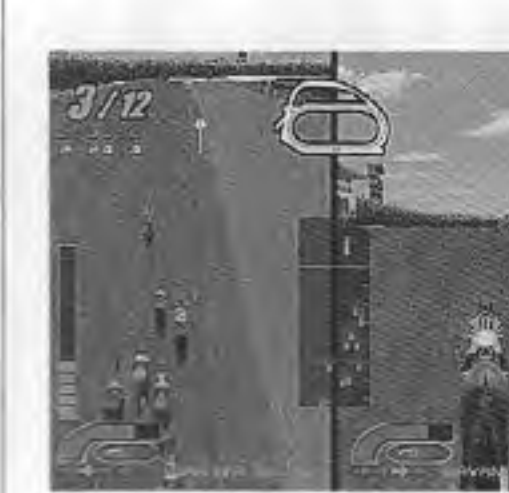
なお通信対戦用ケーブルなどのキットは別売でOP価格二万九千八百円。

ファイティング武術（29インチ型）

新フィーチャーを加え

妨害ブロックも

ジャレコの「テトリスプラス2」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、TVパズルゲーム「テトリスプラス2」が九月下旬発売となった。

これは前作「テトリスプラス」に新たなフィーチャーを追加するなどバージョンアップし、ゲーム内容に幅を持たせたもの。

落下ブロックを揃えて消していくエンドレスモード、ブロックを消しながら教授と助手のキャラを下まで降ろしていくパズルモード、二人同時プレイで乱入対戦も可能なVSモードの三種類から選択。

うちパズルモードではキャラが触れると左右へは動けなくなる電撃玉やまったく動けなくなる泡玉、そこでゲーム終了となってしまうトゲ玉の三つの"トラップボールブロック"を追加。またキャラは教授か助手の女の子のいずれかを選択できるようになった。他の二つのモードには有利に展開できるアイテムが加わった。

基板販売でOP価格十五万八千円。

テトリスプラス2

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.301

鎌先英太郎

感情について

感情についてどんな感情があるかを数えあげてゆけばそれこそキリがないことであろう。星の数ほどあるいは星の数以上の感情があることは容易に想像できる。

心理学のつまらなさや下らなさは、そういう感情を限定して類型化してしまうことにある。

そういう窮屈な学ではなくて非常に大らかに西垣通は『メディアの森』で

——今の世の中、まあまあ無事な毎日を送っている人を悩ませているのは、"退屈だ"と"面倒だ"の二大感情ではないだろうか——

という。そしてこの退屈という感情はなかなか根が深く、太古から少しでも安全と食物が確保されると、人はこの厄介きわまる感情と闘わなくてはならず、その結果、ほぼ必然的にその退屈をまぎらわす手段として"遊び"が生ずるとする。

この"遊び"を追求するうちに、遊びを通じて人々は遊び以外のものにも洗練された優雅なマナーを獲得してゆくものとおもわれるが、"遊び"に退屈な身をゆだねることが出来ない人もいてそういう場合には本人にとっても悲劇なのだが、本人だけではなくてその周囲の人も大変である。

とうに亡くなってしまった私の父親がそういう面をつよくもっている人であった。

第二次世界大戦の末期には、眠ろうとする時間を狙って三々五々、アメリカの飛行機が飛来してくるので私たちはほぼ慢性の睡眠不足に悩まされ疲労困憊していた。そういう状態の中で、何もしなくてもいい日、あるいは何もしなくてもいい時間が奇跡的に生ずることがある。たいがいの人たちはそういう時には多分横になってごろごろしていたことだとおもう。

遊ぶだけの余裕は勿論ないのだし、極端な食糧不足で、ごく一部の人を除いて日本全国民は四時飢えさせられていて、遊びを目的として身体を動かすだけのエネルギーの余裕さえなかった時代である。

そういう状況の中においても私の父親はじっとしていることが出来ない性質の人であった。

何もすることがないのに何をするかというと、薪の置き場所の移動である。薪の場所を移しても殆んど無意味である。限りなく無意味である以上に、体力の消耗と食糧難のことを考えあわせればむしろしてはならないことである。

雨が降っていて、道路や空地という空地がささやかな食物を入手するための畑地に転化されている畑の仕事をしなくてもいい。アメリカの飛行機も飛び交っていない。ごろんと家の中で横になっていることが出来る時間を、わが家ではことごとく父親の命ずる薪の置かれている場所の移動で奪われた。薪を家族の手から手へと手渡しをして積みかえてゆくのである。

当時の戦況や社会の状況が、子沢山の若い父をじっとしていることが出来ないような焦躁感へと駆りたてたのだろうが、父親以外の家族には、ほっとするべき時間の殆んどがいつも無駄で無意味な薪の移動に奪われ、情ないおもいでいっぱいだった。

その反動でか西垣通の分類によれば"退屈派"ではなくて、面倒さからくる"ものぐさ派"に育っていった。

退屈をまぎらわすために"遊び"が生じてくるのだが、遊びは一般に単純な遊びからはじまり、単純な遊びでは退屈になる。この退屈さから逃れるために、単純な遊びは段階を踏んでひとつずつ複雑な遊びへと変化してゆく。そうするとやがてあまりにも複雑になった遊びの手続きを面倒だとおもう人たちも出てくる。

西垣通によれば、遊びの手続きがいくら面倒で複雑になっても、それをいとわず新しい刺激がほしいという人たちは「退屈派」。現代社会は全体としてはやはり退屈をへらして面倒をふやす方向に動いているのは確かだが、それでも面倒なことはほどほどにしておいてほしいとおもう人たちは「ものぐさ派」。

ものぐさ派は

——テレビがなくても別に退屈はしない。マージャンにもゴルフにも縁がない。他人から趣味をたずねられると苦しまぎれに「昼寝です」という。夜たくさん眠るくせに昼寝は得意なのだ。お気に入りの本をパラパラめくっているうちに寝入ってしまう。

散歩もいい。知らない駅で下車して一人でフラフラ歩く。いろんな発見がある。風景も家並みも人々の姿も面白い。過去や未来の多様なイメージが自在に交錯する。晴れた日のさわやかさは言うまでもないが、小雨の降る中をうなだれていく情緒もまた捨てがたい——

私も"ものぐさ派"のようだ。病院に入院している間、殆んどの入院患者がテレビを貸りて見ている中でテレビには全然関心がいかなかった。早朝新聞配達の人がベッドからベッドへと新聞を売って回っていたが、新聞を見る気がしなかった。新聞なしの生活の方が清々しくて健康でいい。新聞がいかに不健康なものであるかがよく分った。

とはいうけれど退院してからはやはり新聞を見るようになってしまった。果物は皮を剥くのに抵抗を感じるようになり、食べなくなっている。職につかなくなって、目的なしに家を出る時には限りない自由感に包まれる。散歩といってもいいのだろうが、この散歩はその気になれば、カード一枚を所持さえしていれば世界中のどこへでも行くことが出来るのである。

西垣は、現代はものぐさ派にとってつらい時代であるという。優勢なのはエネルギッシュな退屈派ばかりで、ものぐさ派はやがて滅び去る運命かのように見える。

しかし情報技術とは本来、人をわずらわしさから解き放つためのものだったはずであるから、退屈派の意向だけではなく、ものぐさ派の意見も貴重である。

私でも入院中に、今のような片方から一方的に情報を押しつけてくるテレビではなくて、こちらの意向をくみとって、瞬時瞬時にそれに応えてくれるテレビがあれば、テレビを貸りていたかもしれない。たとえば、あそこのあの辺りはどうなっているのかなとおもうと、すぐにあそこのあの辺りがうつる。あの歌のこの歌詞のところのメロディーはどうだったのかと気掛りになると、すぐにテレビでそこのメロディーを流してくれるというような。

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	鉄拳 3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	7.26
2	3	バーチャストライカー 2（セガ社） Virtua Striker 2 (Sega)	7.14
3	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNKネオジオ） The King of Fighters '97 (SNK)	6.95
4	4	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター（カプコン） Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (Capcom)	5.80
5	5	子育てクイズマイエンジェル 2（ナムコ） Quiz My Angel 2* (Namco)	5.50
6	6	麻雀学園祭（メイクソフトウェア） Mahjong Campus Festival* (Make Software)	5.25
7	8	ギャルズパニック S（カネコ） Gals Panic S (Kaneko)	5.15
8	9	ウェディングラプソディ（コナミ） Wedding Rhapsody* (Konami)	5.11
9	7	ダイナマイトベースボール97（セガ社） Dynamite Baseball '97 (Sega)	5.10
10	17	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.00
11	12	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.92
12	19	パズルボブル 3（タイトーF3） Puzzle Bobble 3 (Taito)	4.84
13	30	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	4.75
14	14	ファイナルロマンス 2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.69
15	21	マジカルドロップ Ⅲ（データイースト／SNKネオジオ） Magical Drop 3 (Data East/SNK)	4.58
16	16	ライデンファイターズ（セイブ） Raiden Fighters (Seibu)	4.50
17	10	ヴァンパイアセイヴァー（カプコン） Vampire Savior (Capcom)	4.48
18	11	Gダライアス（タイトー） G Darius (Taito)	4.47
19	32	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	4.45
20	27	XメンVSストリートファイター（カプコン） X-men VS. Street Fighter (Capcom)	4.40
21	28	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.38
22	18	上海 Ⅲ（サン電子／タイトー） Shanghai Ⅲ (Sun)	4.37
23	20	ぷよぷよSUN（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)	4.22
24	25	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.21
25	29	ストリートファイター EX（アリカ／カプコン） Street Fighter EX (Capcom)	4.18

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	8.50
2	2	ロストワールド（SD／DX）（セガ社） The Lost World (SD/DX) (Sega)	7.58
3	5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	7.57
4	4	電車でGO！（タイトー） Go By Train ［Densya de Go!!］ (Taito)	7.17
5	6	サイドバイサイド 2（2P）（タイトー） Side By Side 2 (2P) (Taito)	6.82
6	8	スカッドレース（セガ社） Scud Race ［Sega Super GT］ (Sega)	6.58
7	–	トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	6.54
8	3	トップスケーター（セガ社） Top Skater (Sega)	6.42
9	10	GTIクラブ（DX／2P）（コナミ） GTI Club (DX/2P) (Konami)	5.78
10	9	アルマジロレーシング（ナムコ） Armadillo Racing (Namco)	5.70
11	12	バーチャファイター 3（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	5.50
12	14	ガンブレードNY（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	5.25
13	11	ガンバレット（ナムコ） Point Blank ［Gun Bullet］ (Namco)	5.14
14	15	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	5.00
15	17	電脳戦機バーチャロン（2P／VS）（セガ社） Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	4.96

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	5	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	5.00
2	2	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.30
3	1	NBAファーストブレイク（ミッドウェー／タイトー） NBA Fastbreak (Midway/Taito)	4.00
4	4	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.75
5	3	ジャンクヤード（ウィリアムズ／タイトー） Junkyard (Williams/Taito)	3.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	プリント倶楽部 2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	7.38
2	4	オーラ写真倶楽部（セガ社） Aura Phot Club (Sega)	6.78
3	2	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	6.31
4	5	ネオプリント（SNK） NEO Print (SNK)	6.14
5	–	セラージュ（ユージン／ナムコ） Cellage (Yujin/Namco)	6.00

英文版業界ニュース

Photo Sticker Machines Dominate AM Show '97

At the AM Show '97 (Sep. 18–21, Tokyo Big Sight) held by JAMMA and JAPEA, a large number of carnival games such as photo sticker machines were exhibited, far outnumbering the amusement games and videos. At the show, a large number of new videos were also unveiled as mentioned below, but they did not create much excitement.

Capcom unveiled three fighting videos, "Street Fighter III 2nd Impact Giant Attack", "Pocket Fighter" and "Legion of Heroes". "Legion of Heroes" is a CG video developed for the first time by Capcom by using the "Play Station" board.

Data East announced the sports game "Winter Heat" for Sega's "ST-V" board. The fighting video "Asura Blade" developed by Fuuki in Kyoto was introduced at Jaleco's booth. In addition to the driving video "Over Rev", Jaleco exhibited the "Tetris Plus 2" board. Kaneko introduced the mahjong game "Jan Jan Paradise 2" for its "Super System".

Konami unveiled the fighting game "Wu-Shu" based on the CG system "Cobra", the car race game "Racing Jam". It also exhibited the CG football game "Rushing Heroes" and "Solar Assault Revised".

Namco showed its new CG technology-based games "Motocross Go!", "Rapid River" and the football game "Libero Grande", and also exhibited "Ehrgeiz" developed by Square/Dreamfactory. In particular, "Rapid River", where the player shoot down the rapids in a rubber dinghy, drew much attention.

Psikyo's shooting video "Strikers 1945-II" was introduced at several booths.

SNK introduced games including the drive game "Round Trip RV" based on "Hyper NEO·GEO", "Samurai Spirits" (under development), and "Shock Troopers" developed by Saurus.

Games unveiled by Sega include "Virtual On Oratorio Tangram", "Get Bass", "Motor Raid", "Virtua Fighter 3 Team Battle", "Water Ski" and "Ski Champ" which feature the CG technology. The fishing game "Get Bass", among others, drew attention for its realistic nature. The new version of "Virtual On" is expected to please manias.

Taito exhibited "G Darius 2", etc., while Tecmo introduced "Gallop Racer 2", etc.

From overseas, only Midway Games, U.S.A., participated, exhibiting "Mortal Kombat 4", "Offroad Challenge", and brand-new "NFL Blitz" (under development). Atari Games did not exhibit this time.

The current AM Show (known as "JAMMA Show") was visited by 37,883 people, including 15,006 players. Therefore, the number of official guests was 22,877, including pressmen and exhibitors. Incidentally, although visitors form abroad are included, the number was not publicized.

Home Vid. Assn. Complain Of Used Software

Three associations related to home computer software including Computer Entertainment Software Association (CESA) reached a view that selling the secondhand video games (cartridge or CD-ROM) without the manufacturers' permission constitutes violation of copyright, and announced it on September 1. Although there are currently no manufacturers complaining re. the sale of second-hand coin-op videos, they will also probably be affected by the new attitude.

According to Yasuhiko Asada, chairman of intellectual property committee, CESA, in light of the copyright law, like motion pictures and video movies, video games are audio-visual works, and, as such, must not be distributed without copyright owners' permission. Actually, secondhand home videos are sold without permission, and, according to a survey conducted by CESA, their market reaches ¥1,800 million, which, when converted into new product prices, amount to ¥3,000 million in damages incurred by manufacturers.

According to Asada, although the market for these secondhand home videos will not disappear so easily, CESA will develop a campaign announcing that anyone desiring to sell them must obtain the manufacturer' consent and where there are breaches, legal steps will be taken.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: ampress @ mb.infoweb, or. jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Home Vid. Show Visited By 140,000

Tokyo Game Show 97 Autumn (Sep. 5–7, Makuhari Messe) held by CESA was visited by about 140,000 people over the four days. It was held as a combination of both trade show and public fair with the first day being opened to only traders and the following two days to ordinary users. It was visited by 14,365 persons on the first day.

About 520 home video titles were exhibited. A breakdown by platform shows that those for "Play Station" occupied an overwhelming 43.2% share, followed by those for "Sega Saturn" 26.2%, those for "Nintendo 64" 7.9%, those for "Game Boy" 4.1%, those for "NEO·GEO" home video 1.0%, and those for "Super Famicom" 0.4%.

There are many coin-op game manufacturers which have advanced into the home video field, and 21 companies including Capcom, Konami, Namco, SNK, Sega and Taito, exhibited their games. The total number of coin-op game exhibitors was 104. Although participation in the home video field is continuing, it is pointed out by some people that the domestic market is already saturated.

Konami Revises Mid-Term Forecast Upward, Jaleco Downward Sharply

Konami Co., Ltd., Tokyo, revised its forecast of mid-term results on September 30. According to Konami, this was because "gaming videos, new photo stickers and home videos (baseball, soccer and other sports games) showed favorable results." However, the forecast for the term to end march 1998 was not revised.

A post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥30,000 million (vs ¥25,500 million in the preceding forecast), and net income was ¥2000 million (vs ¥1,000 million).

Jaleco Ltd., Tokyo, revised downward its forecast of mid-term results on September 26. According to Jaleco, this was because "sales of the photo sticker machine "Sticker Magic", Jaleco's main product, have suddenly slowed down since March, "Stamp Magic" shipped in August has also showed unfavorable results, and the sales of the home video department have also been far lower than expected." Thus, Jaleco's settlement of accounts is anticipated to fall again into the red.

A post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥4,000 million (vs ¥6,400 million in the preceding forecast), and net loss was ¥1,170 million (vs ¥350 million in net profit).

Accordingly, the results for the fiscal year ending March 1998 were revised, with revenue being revised from ¥12,000 million (starting forecast) to ¥9,600 million, and income from ¥680 million in net profit to ¥840 million in net loss. As for consolidated results, revenue was revised from ¥12,600 million (starting forecast) to ¥9,800 million, and income from ¥710 million in net profit to ¥840 million in net loss.

NSA Moves

Nippon Shopping Center Amusement Park Operator's Association (NSA), a group of operators of arcades attached to department stores, shopping centers, etc., moved its office to the following location. NSA has more than 100 members.

Suzuki Bldg., 3-1-3, Sotokanda,
Chiyodaku, Tokyo 101
phone 81-3-3255-8883

namco
未体験の楽しさを、
いっしょに感じたい。
リベログランデ[仮称]
※画面は開発途中のものです。
スーパーワールドスタジアム'97
スタアオーディション
モトクロスゴー！DX
モトクロスゴー！SD
ヘアスタイルチェンジマシン
ビューティークラブ[仮称]
※筐体は開発途中のものです。
スウィートゴーランド
ラピッドリバー
Wonder Page
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03(3756)2311(大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区菊水 3条1-8-2 TEL.011(822)5002(代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市東区泉 2-24-27 TEL.052(933)6305(代)
販売二部(大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町 20-10 TEL. 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL.092(474)5605(代)
©1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED